

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA

SANTA ROSA



PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE

**JUEGOS TRADICIONALES PARA DESARROLLAR LA
PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN ESTUDIANTES DE 4 AÑOS DE
LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL PRIVADA CRISTO
BLANCO CUSCO, 2023**

Línea de Investigación:

DIDÁCTICA EN INSTITUCIONES EDUCATIVAS

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO POR:

ANABEL HUAMANI JALIXTO

FLOR JANEL APAZA LOPEZ

Asesor:

MG. DENIS CHACHAIMA PUELLES

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

CUSCO – PERÚ

2023

INDICE DE CONTENIDO

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	6
1.1. Descripción del problema.....	6
1.2. Formulación del problema.....	9
1.3. Objetivos de la investigación	9
1.3.1. Objetivo general.....	9
1.3.2. Objetivos específicos	9
1.4. Justificación e importancia del estudio.....	10
1.5. Delimitación de la investigación	11
1.6. Limitación de la investigación	11
CAPITULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	12
2.1. Antecedentes de la investigación.....	12
A. Antecedentes internacionales	12
B. Antecedentes Nacionales:	13
C. Antecedentes Locales:	15
2.2. Bases teórico – científicas	17
2.2.1 El juego	17
2.2.1.1 Concepto.....	17
2.2.1.2 Importancia del juego.....	18
2.2.1.3 Tipos de juego.....	19
2.2.1.3.1 Juego social	19
2.2.1.3.2 Juego cognitivo	20
2.2.1.3.3 Juego Motor	20
2.2.1.4 El Juego como estrategia pedagógica	20
2.2.1.5 Juegos tradicionales	21
2.2.1.5.2 Tipos de juegos tradicionales.....	22
2.2.1.5.2.1 Kiwi.....	22
2.2.1.5.2.2 Matagente:	22
2.2.1.5.2.3 Escondidas	23
2.2,1.5.2.4 San Miguel:.....	23
2.2.1.5.2.5 Pesca o chapa-chapa:.....	23
2.2.1.5.2.6 Salta sogas:.....	23

2.2.1.5.2.6 Pititas o ligas:	23
2.2.1.5.2.7 Cemento y agua:	24
2.2.1.5.2.8 Siete pecados:	24
2.2.1.5.2.9 Plic Plac:	24
2.2.2 Psicomotricidad	25
2.2.2.1 Elementos de la psicomotricidad	26
2.2.2.1.1 Coordinación y control motriz	26
2.2.2.1.2 Coordinación dinámica global	26
2.2.2.1.3 Equilibrio	27
2.2.2.1.4 Respiración	27
2.2.2.1.5 Coordinación óculo-manual	27
2.2.2.1.6 Coordinación óculo-motriz	27
2.2.2.1.7 Velocidad – rapidez de movimientos:	27
2.2.2.1.8 Control del movimiento (reflejos)	27
2.2.2.1.9 Precisión – puntería:	27
2.2.2.1.10 Tonicidad-fuerza muscular	27
2.2.2.1.11 Lateralidad	28
2.2.2.1.12 Estructuración perceptiva	28
2.2.2.1.13 Percepción visual:	28
2.2.2.1.14 Orientación espacial	28
2.2.2.1.15 Relaciones espaciales entre los objetos	28
2.2.2.1.16 Percepción auditiva	28
2.2.2.1.17 Ritmo	28
2.2.2.1.18 Orientación Temporal	28
2.2.2.1.19 Percepción táctil:	28
2.2.2.1.20 Organización perceptiva	28
2.2.2.1.21 Estructuración del esquema corporal	28
2.2.2.1.21 Esquema corporal	28
2.2.3 Tipos de psicomotricidad	28
2.2.3.1 Psicomotricidad gruesa	28
2.2.3.1.2.1 Marchar	30
2.2.3.1.2.2 Correr	30
2.2.3.1.2.3 Salto:	30
2.2.3.1.2.4 Rastrear	30
2.2.3.1.2.5 Tregar:	30

2.2.3.1.2 Equilibrio dinámico	30
2.2.3.1.3 Dominio corporal estático	31
2.2.3.2 Psicomotricidad fina	32
2.2.3.2.1 Coordinación viso manual	32
2.2.4 La grafomotricidad	33
2.2.5 Importancia de la psicomotricidad	33
2.2.6 Objetivos de la psicomotricidad	34
2.3 Definición de términos básicos	35
3.3.1 Motricidad	35
3.3.2 Habilidades	35
3.3.3 Juego	35
3.3.4 Coordinación motriz	35
3.3.5 Tradición	36
3.3.6 Desarrollo motor	36
CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO	37
3.1 Hipótesis de la investigación	37
3.1.1 Hipótesis General	37
3.1.2 Hipótesis específicas	37
3.2 Variables de la investigación	37
3.2.1 Variable independiente	37
3.2.2 Variable Dependiente	37
3.2.3 Operacionalización De Variables	37
3.3 Método De Investigación	39
3.3.1 Enfoque De Investigación	39
3.3.2 Tipo de investigación	39
3.3.3 Alcance	39
3.3.4 Diseño De Investigación	40
3.4 Población y muestra del estudio	40
3.4.1 Población	40
3.4.2 Muestra	41
3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.5.1 Técnica e instrumento de recolección de datos	41
3.6 Técnica de procesamiento de datos:	41
Aspecto Administrativo:	42
3.6.1 Materiales	42

3.6.2 Presupuesto	42
3.6.3 Financiamiento	43
3.6.4 Cronograma	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS WEBGRAFÍA	44
Bibliografía.....	44
ANEXOS	46
FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO N° 1 “PSICOMOTRICIDAD GRUESA”	47
ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS	49
MATRIZ DE CONSISTENCIA:.....	50

CAPITULO I - PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.Descripción del problema

El ser humano es conocedor del mundo a través del movimiento, desde Piaget hasta los últimos estudios señalan que la motricidad es el potencial y el principal recurso del desarrollo del conocimiento.

La psicomotricidad, como su nombre indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz. Se trata de algo referido básicamente al movimiento, pero con una referencia psicológica. La psicomotricidad no se ocupa del movimiento humano en sí mismo, sino de la comprensión del movimiento como un factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno, cognitivo, psicológico y motriz.

Al mismo tiempo el desarrollo de la psicomotricidad en los países de Finlandia y China son una potencia dado que en estos lugares dan una suma importancia a los movimientos psicomotores porque ayudan a desarrollo cognitivo, social, psicológico. En los países latinoamericanos hay problemas en actividades cotidianas como el hecho de saltar, correr, caminar y entre otras actividades, y estos se encuentran en la primera infancia, el hecho se observa a nivel cognitivo, motriz y afectivo. Los cuales afecta mucho a niños y niñas en la edad preescolar; pero también esto tendrá consecuencias en donde los niños y niñas mostraran inseguridad, temor ante interacciones inhiben sus movimientos pensando así de hacerse invisibles, repercutiendo en su futuro en el ámbito social como la timidez.

La emergencia sanitaria sorprendió al mundo entero y se tomaron varias medidas de precaución entre ellas el cierre de centros educativos, con el fin de evitar la propagación del virus, lo cual afecto directamente el desarrollo de la psicomotricidad en la primera infancia. En países como Estados Unidos las medidas fueron drásticas los niños y niñas no podían salir de casa y los centros recreativos permanecieron cerrados y al ser una ciudad en potencia el espacio recreativo de los hogares es limitados limitándose al uso de las TIC, como medio de distracción esto estuvo repercutiendo en los niños y niñas en su desarrollo psicomotor grueso evidenciándose; en la caminata, control de reflejos, al momento de saltar y por último el proceso de su lectoescritura fue más largo.

La psicomotricidad es, por ende, un punto que se debe tomar en cuenta en la educación inicial ya que estos ayudan a su desarrollo en distintos aspectos como cuerpo, mente y emociones. La Psicomotricidad gruesa en el Perú también fue afectada debido a la pandemia, recordemos que Lima fue una de las ciudades con más casos de COVID 19 y las medidas de protección fueron estrictas, dándose toques de queda y restricciones. Todo ello repercutiendo en la psicomotricidad de la primera infancia, los niños y niñas estuvieron a realizar todas sus actividades diarias en casa, el espacio en los hogares también influenció debido a que la mayoría de los hogares son viviendas compartidas, departamentos o casas alejadas, Hay que recordar que el juego y la socialización son propios de la primera infancia. Cuando se dieron estas disposiciones la primera infancia fue empujada al sedentarismo frustración al uso de celulares es decir a estar quieto algo que es totalmente lo contrario de la psicomotricidad y repercutiendo terriblemente en el desarrollo de su psicomotricidad.

Minedu (2011) plantea, que la psicomotricidad es una disciplina que mira y comprende al ser humano como un ser integrado, entre su mente, pensamientos y emociones psíquicas, y su cuerpo, movimiento y acción motriz. En el caso de los niños y niñas, en la primera infancia hacen uso de su cuerpo para interactuar y conocer el mundo que les rodea; entonces ellos necesitan tocar, sentir, andar, correr, saltar, entre otras acciones corporales. Acciones que debido al problema mundial no se dieron. Los departamentos del Perú también fueron afectados. Cusco la ciudad histórica y definida como ombligo del Mundo también fue afectada los casos de reporte y muertes impulsaron a los dirigentes a tomar medidas fuertes las mismas que encerraron a los niños, niños que fueron obligados a recibir una educación virtual, empujados a las tecnologías. Recordemos que antes del lenguaje hablado o escrito, los niños emplean su cuerpo para expresarse genuinamente, siendo la psicomotricidad gruesa la pionera en ella. Actualmente en el Perú, vemos que la psicomotricidad gruesa de los niños y niñas está afectada, al estar en proceso de recuperación por el problema mundial de COVID-19 ya que estuvieron mucho tiempo en casa, por los cuales tienen problemas al momento de desarrollar ciertas actividades cotidianas como: caminar, saltar, correr, coordinación, problemas de lateralidad y muchos otros problemas que observamos. Por otro lado, hay ciertas edades donde se ve estos problemas

psicomotores y que estos a su vez tienen consecuencias cuando llegan a una cierta edad al no ser atendidas oportunamente.

Incluso, en la actualidad no se está dando importancia a la psicomotricidad gruesa y esto genera un problema en el desarrollo integral de los niños y niñas; lo cual hace referencia a un crecimiento armónico de la funcionalidad sensorial, perceptiva, psicológica, intelectual, motriz, física y del lenguaje. Este crecimiento se da especialmente durante etapas críticas del desarrollo y maduración neuro cerebral del individuo.

Si un niño tiene problemas para desplazarse, sus movimientos serán bruscos esto hace que el niño tenga constantes caídas generando lesiones físicas y si a esto le acompañamos el mal acompañamiento de los padres o tutores, pues el resultado es terrible, nuestros niños están expuestos a peligros físicos y daños psicológicos.

los niños que no desarrollan actividades motrices gruesas también están expuestos a caídas, frustraciones, y su coordinación motora está afectada, por otra parte, esto repercute en ellos, se sienten oprimidos, inseguros al realizar estos movimientos además son sujetos a burlas de sus compañeros de aula, generando en ellos un terrible daño físico y psicológico. Interviniendo en su coordinación motora ya que su lateralidad se ve confusa repercutiendo en el proceso de su lecto - escritura. Proceso que demora un poco mas en la primera infancia. Por ello es necesario intervenir oportunamente los primeros años de vida es decir en la primera infancia ya que por todo lo mencionado, los niños quedan expuestos a daños físicos y psicológicos irreparables que los perseguirá en el desarrollo de su vida diaria repercutiendo en su futuro.

Uno de los factores de mayor importancia para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa, es la práctica de los juegos tradicionales, en Cusco existen una variedad de dichos juegos como son salta sogas, pititas, San Miguel, mata gente, plic plac entre otros y no todos están puestos en práctica ya que estos están perdiendo su valor Por la práctica de los juegos en red y el uso excesivo de los celulares desintegrando los hogares.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?
- ¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.
- Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.
- Determinar En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.

1.4. Justificación e importancia del estudio

La presente investigación, es importante porque ayuda desde la dimensión psicomotriz, social y cognitiva del niño, la actividad motora desempeña un papel esencial en la facilitación de su desarrollo integral, ya que el infante posee una inteligencia, un cuerpo, en proceso de construcción y evolución. El juego se ocupa dentro de los medios de expresión del niño un lugar privilegiado. En el juego el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades, desarrolla su personalidad y encuentra un lugar en el grupo.

La psicomotricidad gruesa, ocupa un lugar importante en el desarrollo motriz, emocional e intelectual en las primeras etapas del niño, quien tiene que aprender a armonizar los movimientos de su cuerpo con sus habilidades y destrezas mentales; para así en un futuro poder ser eficaz y eficiente en cada uno de los retos impuesto por el mundo; por consiguiente; es desde la educación preescolar donde se empieza a trabajar con metas muy claras en todos los procesos en los que se fundamenta el movimiento.

Desde el punto de vista del interés de los investigadores, este proyecto busca centrar el interés de los juegos tradicionales para desarrollar la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de la edad de 4 años además de tener como un referente de su desarrollo psicomotor, lo impulse a estructurarse desde la primera infancia en cuanto al manejo del control de la coordinación dinámica global.

Así mismo los resultados del presente estudio de investigación servirán como un aporte científico y actualizado para los docentes del nivel inicial, para que los docentes tengan en cuenta en sus programaciones de aula el área de la psicomotricidad considerando los juegos tradicionales como estrategia de aprendizaje. Además, es importante e infaltable en el desarrollo de la coordinación psicomotriz gruesa, de esta manera se estará contribuyendo a que los niños y niñas de nuestra región tengan una buena coordinación de sus movimientos se evite los daños físicos y psicológicos. Esto se verá reflejado en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Considerando a este trabajo muy importante forjando niños felices y libres para desenvolverse en su día a día

contribuyendo a un mundo mejor, un mundo que se olvidó de ser humano y que cada día requiere de nuestro apoyo.

1.5. Delimitación de la investigación

La presente investigación está delimitada por la I.E.I.P Cristo Blanco ubicado en la provincia y departamento de Cusco, Perú. Específicamente se trabajará con el salón de cuatro años.

Esta investigación se llevará a cabo en marzo y culminará en Julio del año 2023. Gracias a la cooperación de cada estudiante y a la familia educativa por el apoyo y la colaboración con los ítems.

1.6. Limitación de la investigación

- Dentro de las limitaciones se encuentra un tema preocupante sobre la revaloración de nuestras costumbres y tradiciones que tenemos en nuestra ciudad y en la actualidad se está observando que los estudiantes ya no practican deportes y están más sedentarios y es necesario realizar juegos con los estudiantes en el año 2023.
- Si a los estudiantes se les enseña a través de juegos tendrán más aprestamiento como también ya no serán niños sedentarios y tendrán un aprendizaje exitoso.
- La investigación se llevará a cabo en el aula de cuatro años de la I.E.I.P Cristo Blanco.
- La investigación requiere que las estudiantes practiquen los juegos tradicionales para la mejora de su psicomotricidad gruesa.

CAPITULO II - MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

2.1. Antecedentes de la investigación

A. Antecedentes internacionales

Como primer antecedente internacional tenemos a Suatunce, A. (2021) con su trabajo de investigación titulado “Los juegos motores en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños y niñas del Subnivel Inicial II, en la escuela “Valencia Herrera”, durante el periodo lectivo 2021-2022.” El cual se realizó para la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador Consejo de Posgrado. Cuyo objetivo fue Analizar de qué manera los juegos motores inciden en el desarrollo de la motricidad gruesa, en niños del subnivel inicial II, en una escuela al sur de la ciudad de Quito, durante el periodo lectivo 2021-2022.;Para lo cual utilizo una Metodología de investigación de campo, de tipo bibliográfico con el enfoque cualitativo en el cual se aplicó una entrevista a docentes y lista de cotejo a los estudiantes, quien llego a la siguiente conclusión: Se concluye una relación entre los juegos motores con el área de motricidad gruesa, ya que las actividades lúdicas motrices son importantes en el proceso educativo porque fortalecen los ejes de desarrollo (personal social, descubrimiento del medio natural y cultural y expresión y comunicación); el juego motor se considera como una estrategia recreativa porque permite el disfrute de quienes la ejecutan; además posibilita la expresión y maduración emoción al, incluso; existe un impacto positivo en la nutrición, puesto que cuando los niños y niñas juegan las y los docentes tienen que motivar el consumo de líquidos y alimentos saludables.

Como segundo antecedente internacional tenemos a las autoras Apaza, N. (2019) con el trabajo de investigación titulado “LA REVALORIZACIÓN DE LOS JUEGOS DE ANTAÑO COMO RECURSO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTÍSIMA TRINIDAD” FÉ Y ALEGRÍA DE LA CIUDAD DE EL ALTO” , el cual se realizó para La Universidad Mayor De San Andrés Facultad De Humanidades Y Ciencias De La Educación, cuyo objetivo fue demostrar que los juegos de antaño pueden ser usados como recurso didáctico en el desarrollo de la psicomotricidad del niño y niña de la primera sección de la U.E. “Santísima Trinidad” Fé y Alegría.; para lo cual utilizo

una metodología de tipo pre- experimental desde el enfoque cuantitativo usando como instrumento la escala de Desarrollo de Nelson Ortiz, quien llego a la siguiente conclusión: En conclusión, general de la investigación que se realizó se comprobó y cumplió los objetivos, incluso se verificó la hipótesis de investigación la revalorización de los juegos de antaño es un recurso didáctico para el desarrollo de la psicomotricidad en niños y niñas de la primera sección de la U.E. “Santísima Trinidad “Fé y Alegría de la ciudad de El Alto. Evidentemente los niños y niñas progresaron cualitativamente con los juegos de antaño y lo más interesante es que mejoraron jugando, emocionados, animados, compartían, siempre con una sonrisa en el rostro, dándose aliento unos a otros, solicitaban que se repita el juego una vez más.

Como tercer antecedente internacional tenemos a Mamani, R. (2017) con el trabajo de investigación titulado “ SIGNIFICACIONES DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACION INICIAL” el cual se realizo para la Universidad Mayor De San Andrés Facultad De Humanidades Y Ciencias De La Educación, cuyo objetivo fue Analizar el significado pedagógico que las educadoras asignan al juego en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños(as) de la unidad educativa “ General José de San Martín “ de la ciudad de La Paz, zona Villa San Antonio Bajo; para lo cual utilizo una metodología descriptiva de carácter cualitativo usando como instrumento una lista de cotejo, para lo cual llego a la siguiente conclusión: Las educadoras asignan al juego como elemento vital e indispensable para que los niños (as) de la Unidad Educativa “ General José de San Martín” tengan avances óptimos en su despliegue pedagógico y psicomotriz.

B. Antecedentes Nacionales:

Como primer antecedente nacional tenemos al autor Risco, L. (2018) con el trabajo de investigación titulado “Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018.”, el cual se realizó para la Universidad Cesar Vallejo facultad de educación e idiomas Lima- Trujillo, cuyo objetivo fue. Determinar que la aplicación del Programa “ME DIVIERTO JUGANDO” desarrolla la psicomotricidad gruesa en los niños y niñas de cuatro años de la I.E. N° 1733, Trujillo, 2018.; para lo cual uso una metodología,

experimental usando como instrumento de evaluación el Test De Evaluación De La Psicomotricidad Gruesa, quien llego a la siguiente conclusión. La aplicación del Programa “Me Divierto Jugando” para desarrollar la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de cuatro años de una Institución Educativa Pública, Trujillo, 2018 al registrar la media de 32.5 puntos a favor en el post test, c una desviación de 5.1 con un grado de libertad de 29. (Tabla 9).

Como segundo antecedente nacional tenemos al autor Flores, M. (2018) con el trabajo de investigación titulado “La práctica psicomotriz y la preparación para iniciar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de 5 años, en las instituciones de Educación Inicial”, el cual se realizó para Universidad Nacional Mayor de San Marcos Universidad del Perú. Decana de América, cuyo objetivo fue Investigar la relación existente entre la práctica psicomotriz respecto al nivel de preparación para iniciar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas de las instituciones educativas de Educación Inicial No.14, 16 y República de Italia de la UGEL 03; para lo cual uso una metodología cuantitativo – experimental donde uso como instrumento lista de cotejo ,quien llego a la siguiente conclusión: De acuerdo a la investigación realizada en cuanto a la relación significativa entre la práctica psicomotriz y el nivel de preparación para iniciar el aprendizaje de la lectura y escritura en niños y niñas de 5 años de las instituciones educativas de Inicial No. 14, 16 y 1015 República de Italia se concluye que si existe una relación significativa entre ellas.

Como tercer antecedente nacional tenemos al autor Choqueapaza, E./ Tarqui, R. (2022) con el trabajo de investigación titulado “PSICOMOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°42235 “ALFONSO UGARTE”, PROVINCIA DE TARATA, REGIÓN TACNA, 2022”, el cual se realizó para UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA cuyo objetivo fue. Describir el nivel de psicomotricidad gruesa en niños de 5 años de la Institución Educativa N°42235 Alfonso Ugarte, provincia de Tarata, región Tacna, 2022 ; para lo cual uso una metodología desde un enfoque cuantitativo descriptivo usando como instrumento de evaluación una ficha de evaluación ,llegando a la siguiente conclusión. : De acuerdo a la investigación realizada se puede dar a conocer

que el nivel de psicomotricidad gruesa exactamente el 50% presenta una edad neurológica de 3 años al igual que el 50% presenta una edad neurológica de 4 años, asimismo el 50% de ellos presenta un nivel bajo y el 50% también un nivel medio en la dimensión coordinación motora gruesa.

Como cuarto antecedente nacional tenemos al autor Arzola, S. J. (2018) con el trabajo de investigación titulado “Juegos motores para fortalecer la psicomotricidad gruesa en el nivel inicial”, el cual se realizó para, Escuela de pos grado – Universidad Cesar Vallejo cuyo objetivo fue. Determinar el efecto de los juegos motores en la psicomotricidad gruesa en los niños de cinco años de la institución educativa 2051; para lo cual uso una metodología con un enfoque cuantitativo de tipo aplicada y de diseño experimental usando como instrumento de evaluación una lista de cotejo quien llegó a la siguiente conclusión. La aplicación de los juegos motores influye significativamente 90% en la psicomotricidad gruesa de los niños de cinco años de la institución educativa 2051-carabaylo con el valor de $p=0,020 > \alpha =0,05$. Esto confirma la hipótesis del investigador y se rechaza la hipótesis nula.

C. Antecedentes Locales:

Como primer antecedente local tenemos al autor Alarcon, B. (2019) con el trabajo de investigación titulado “EL JUEGO Y DESARROLLO DE MOTRICIDAD GRUESA EN NIÑOS DE 3 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 08 NUESTRA SEÑORA DE LORETO, DISTRITO DE ANDAHUAYLAS-2018”, el cual se realizó para LA UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS CONTABLES Y SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, cuyo objetivo fue; para lo cual uso una metodología no experimental, descriptivo, llegando a la siguiente conclusión: Se ha determinado que el juego influye de manera significativa en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños de 3 años de la Institución educativa N° 08 “Nuestra Señora de Loreto” distrito de Andahuaylas-2018. Esta afirmación se demuestra con el coeficiente obtenido en la tabla 36, donde se precisa que el valor de significancia es de 0,000 menor al 5% del margen de error, lo que confirma la existencia de influencia significativa y la aceptación de la hipótesis planteada, por otro lado,

el coeficiente de 0,606 precisa una correlación e influencia moderada entre el juego y la motricidad gruesa.

Como segundo antecedente nacional tenemos al autor Guzman, G / Huamani , M. (2016) con el trabajo de investigación titulado “JUEGOS TRADICIONALES PARA EL DESARROLLO DE LA PSICOMOTRICIDAD DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE CINCO AÑOS DE EDAD EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL SAN JOSÉ OBRERO DE POMACANCHI - ACOMAYO - CUSCO”, el cual se realizó para, UNIVERSIDAD NACIONAL SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN UNIDAD DE SEGUNDA ESPECIALIDAD cuyo objetivo fue Analizar en qué medida el uso de los juegos tradicionales permite el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi.; para lo cual uso una metodología de tipo aplicativo del nivel pre experimental usando la aplicación de una ficha de pre y post test, llegando a la siguiente conclusión. , El uso de los juegos tradicionales mejora significativamente el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años de edad ello se establece de los cuadros N° 01 al 10 donde se prueba que los indicadores han alcanzado en el pre test resultados en inicio en mayor porcentaje y luego de la experimentación resultados en proceso y logro previsto en mayor porcenta.je

Como tercer antecedente nacional tenemos al autor Quispe, V/ Condori, M.. (2021) con el trabajo de investigación titulado “LOS JUEGOS TRADICIONALES EN EL DESARROLLO PSICOMOTOR EN INFANTES DE 5 AÑOS DE LA I.E.I. 903 QUICO GRANDE PAUCARTAMBO CUSCO, 2021”, el cual se realizó para UNIVERSIDAD JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, EMPRESARIALES Y PEDAGÓGICAS, cuyo objetivo fue Evidenciar como se da la relación entre los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en infantes de la I.E.I. 903 Quico grande Paucartambo Cusco,2021; para lo cual uso una metodología de tipo aplicado con un diseño de investigación considerado como el pre experimenta,, llegando a la siguiente conclusión : Se logra verificar la importancia que cuentan los juegos recreativos cuando es utilizada como estrategia para contribuir al mejor desarrollo

psicomotor en infantes de la I.E.I. 903 Quico grande Paucartambo Cusco,2021. La aplicación en ambos grupos arrojó datos positivos en el grupo experimental y un regular progreso en el grupo de control y con los resultados obtenidos se decide concluir por el valor $T_c = 10.412$ y se procede afirmar que consta relación por parte de los juegos tradicionales y el desarrollo psicomotor en infantes de la I.E.I. 903 Quico grande Paucartambo Cusco, 2021.

Como cuarto antecedente nacional tenemos al autor Cáceres, N. / Puma, C. (2021) con el trabajo de investigación titulado “Los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular San Pablo de San Jerónimo, Cusco – 2019”, el cual se realizó para la UNIVERSIDAD ANDINA DEL CUSCO FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN, cuyo objetivo fue Analizar la relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo, Cusco – 2019.; para lo cual uso una metodología con un diseño no experimental transversal ; tipo básica correlacional, , llegando a la siguiente conclusión En el trabajo de investigación se demuestra, que sí existe relación entre los juegos caseros y el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la institución educativa particular San Pablo – San Jerónimo Cusco – 2019, eso significa que mientras más elaboren y hagan uso de este tipo de juegos caseros dentro y fuera del salón de clases fortalecerán o desarrollaran mejor la creatividad, las mismas que contribuirán al logro de las competencias establecidas en el CNEB, y así afrontar los desafíos que a diario se les presente..

2.2. Bases teórico – científicas

2.2.1 El juego

2.2.1.1 Concepto

Huizinga (2014) Señala que el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según las reglas del juego será ira jugando y esto dependerá del juego que jueguen, ya que cada juego tiene reglas que no son tan obligatorias y es absolutamente libre de elección. Además, es una acción que

tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo en la vida corriente.

De la misma forma el juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. También el juego es una actividad innata del ser humano así mismo es la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, establecemos relaciones con los objetos inclusive es el medio por el que comprenden como es el mundo y como se integran en él.

Entonces el juego es una herramienta que da como ejemplo el aprendizaje, de la misma forma el juego desde hace muchos años atrás ya se estaba como una herramienta importante en lo que se refiere a los niños y niñas y relacionado con sus aprendizajes. Por otra parte, el juego es algo esencial en la especie humana para una actividad lúdica ya que el juego es antiguo como la humanidad.

Además, el ser humano siempre tuvo la costumbre de jugar en cada situación y toda cultura cada una a su manera y como le parece sin duda desde la niñez se ha jugado ya que a través del juego se ha ido adquiriendo y aprendiendo nuevos conocimientos.

Moreno (2011) Menciona que el juego es algo esencial a la especie humana lo cual es una actividad tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, desde su niñez hasta una determinada edad. Es decir que a través del juego uno va adquiriendo nuevos conocimientos y aprendiendo, es así que a través del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos y asumir ciertos roles del adulto y darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará.

2.2.1.2 Importancia del juego

Arango (2000) Menciona que el juego es la principal actividad a través del cual el niño lleva su vida durante sus primeros años de edad, ya que por medio del infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de

una manera libre y espontánea y que a su vez es considerado como el principal medio de aprendizaje para los niños, algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorecer el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

Por otro lado el juego es una actividad importante para el desarrollo de los niños. Ya que mediante este relacionan los conocimientos y a través del juego han ido adquiriendo aprendizajes para relacionarlos con otros nuevos, formando así procesos de aprendizaje individual. Puesto que, en los primeros años de la vida el juego, como medio educativo, es un elemento muy importante porque aporta mucho en el desarrollo cognitivo, psicomotor, social, emocional, y en la formación de la personalidad. A través del juego los niños enriquecen su mente, estimulan su fantasía y crean un mundo lleno de alegrías, además, crean situaciones y les dan solución.

Entonces, el juego es importante porque, entre la madre y el niño se da el acto de amamantar, en el cual se establece una sinfonía de miradas y de comunicación como pasa cuando el niño y la madre empiezan con un juego de miradas y se da lo que es el coqueteo, todos aquellos vínculos que aparecen. Asimismo, en este proceso se da relación afectiva madre-hijo que van mucho más allá de las inmensas bondades nutricionales de la leche materna y tienen que ver con el juego desde etapas muy tempranas. Es así como se forma el vínculo afectivo y como aparece la noción de apego que va a acompañar toda la vida a la madre por sus hijos. Mediante el juego se aprende muchas cosas y así es el trabajo más serio y duro que se da durante la infancia y se da de manera espontánea donde se experimentan ciertas cosas pero también se desarrollan ciertos aspectos como persona.

2.2.1.3 Tipos de juego

Según Minedu (2010), existen diversos tipos de juego que los niños y niñas realizan libremente. La siguiente clasificación ayudará a distinguir qué área de desarrollo se está estimulando.

2.2.1.3.1 Juego social

Minedu (2009), Indica que el juego social es cuando se da la interacción con otra persona. Los juegos sociales ayudan al niño a aprender a interactuar con otros. Por otra parte en este tipo de juego ayudaran a saber relacionarse

con afecto, calidez, pertinencia y con soltura con sus semejantes. Asimismo, a su vez acerca a quienes juegan con sus pares, pues los vincula de manera especial. Por otro lado, este juego trata con la finalidad de la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal. Estos juegos buscan la interacción grupal y el compañerismo del grupo.

2.2.1.3.2 Juego cognitivo

Minedu (2009), Explica que el juego cognitivo es todo aquello que pone marcha la curiosidad intelectual del niño. Este tipo de juego se inicia cuando el bebé entra en contacto con objetos de su entorno y busca explorar y manipular. Más adelante, el interés del niño se torna en un intento por resolver un reto que demanda la participación de su inteligencia y no sólo la manipulación de objetos como fin.

2.2.1.3.3 Juego Motor

Minedu (2009), Explica que el juego motor está asociado al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que éste pueda generar en el niño. Saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, columpiarse, correr, empujarse, entre otros, son juegos motores. Por otra parte, los juegos motores son innumerables, varios de ellos desarrollan la coordinación de movimientos y otros juegos por su fuerza y velocidad.

2.2.1.4 El Juego como estrategia pedagógica

Dávila (1987), señala que el juego como estrategia pedagógica es un recurso especialmente adecuado en la etapa de educación inicial y primaria, especialmente en algunas áreas. Asimismo, el juego está presente en los principios metodológicos, en muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje y estos a su vez tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán a los niños y niñas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivador y gratificante, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes. Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, ya que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Olivares (2015), Indica que el juego como estrategia pedagógica ayuda al niño o niña a resolver sus conflictos internos y a enfrentar las situaciones posteriores con decisión y sabiduría, toda vez que el facilitador ha transitado junto con él ese

camino tan difícil como es el aprendizaje que fue conducido por otros medios represivos, tradicionales, y con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos. El juego tiene el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y la ejecución.

2.2.1.5 Juegos tradicionales

Torres (2013) indica que los juegos tradicionales son actividades muy creativas y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican. Entonces, los juegos tradicionales forman parte inseparable de la vida de la persona, ya que estos son una expresión social y cultural de la adaptación del ser humano en relación con su entorno. Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

Abálate (2009) sugiere, que los juegos tradicionales infantiles son denominaciones referido al folklore y esto ayuda a que incorpore la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerando parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Por otra parte, a través, de los juegos tradicionales se conoce el contexto sociocultural en el que vivimos. Entonces, estos juegos antiguos pueden ayudar al alumnado a interpretar mejor la historia, a conocer las costumbres de sus antepasados y a valorar las tradiciones que cada pueblo tiene.

2.2.1.5.1 Características de los juegos tradicionales

Según Lavega (1999) menciona, las características de los juegos tradicionales afirmando que estos son únicos e imperdurables y han conseguido que se mantenga vigentes y sean atractivos para los niños de diferentes generaciones de los cuales sus características son:

- Significan un medio de transmisión de valores y cultura.
- Son de muy fácil comprensión, memorización y acatamiento.

- Sus reglas son flexibles. No requieren de material costoso.
- Facilitan y estimulan el desarrollo de la sociabilidad entre generaciones, con nuestros pares y con el entorno más próximo.
- Son la excusa para valorar y conocer otros juegos y tradiciones de otras culturas.
- Favorecen la comunicación y adquisición del lenguaje
- Son practicables en cualquier momento y lugar.
- Representan un patrimonio cultural irremplazable.
- Son un disfrute para la familia.
- Son una fuente de motivación para grandes y pequeños.

2.2.1.5.2 Tipos de juegos tradicionales

De acuerdo con Jiménez (2009) los juegos tradicionales se han ido transmitiendo de generación en generación en forma oral, pero también han ido sufriendo modificaciones y hasta cambio de nombre en algunos lugares. Es necesario recalcar que, con los siguientes juegos tradicionales que vamos a mencionar podemos dotar nuestro trabajo en el aula, para la motivación de nuestros niños y niñas de la edad preescolar. Entre los juegos tradicionales encontramos: Como plantea Minedu (2013) con respecto a los juegos tradicionales los cuales son:

2.2.1.5.2.1 Kiwi

El juego consiste en tratar de derribar un grupo de latas que se encuentran apiladas en torre, lanzando un balón a una distancia prudencial acordada entre ambos equipos. Utiliza para este juego los equipos conformados en la actividad anterior.

2.2.1.5.2.2 Matagente:

Este juego es todo aquello que se trabaja con las manos y la vista y el juego empieza cuando, se dividen en dos grupos de igual número de jugadores. Uno de los grupos se coloca en el centro y el otro de los lanzadores; también se subdivide en dos y se coloca en los extremos del grupo central. El juego se inicia cuando los lanzadores arrojan la pelota tratando de tocar con ella a un jugador del grupo central. Si lo consigue y la pelota cae al suelo el jugador sale del juego, si lo toca, pero el jugador atrapa la pelota, éste “gana

una vida” que le servirá para otra vez en la que la pelota lo toque y caiga al suelo. Termina el juego cuando no queda nadie en el grupo central.

2.2.1.5.2.3 Escondidas

El juego consiste en movimientos como el hecho de correr. De la misma manera el juego comienza cuando hay un anpayador y las personas quienes se esconderán o también se puede dividir en dos grupos donde el primer grupo se esconderá el los demás buscaran.

2.2,1.5.2.4 San Miguel:

El juego consta en todo aquel movimiento de las manos y de los pies. Es así que el juego empieza cuando hay una reunión y san miguel es dueño de unos conejos y entra ahí el ratero de los conejos y es quien engaña a san miguel con sus órdenes como u casa se quema, su carro se lo están llevando, o tu esposa está mal y san miguel obediente hace caso a sus órdenes del ratero mientras que este se los lleva a sus conejos.

2.2.1.5.2.5 Pesca o chapa-chapa:

Este juego se trabaja con todo lo que es para correr, saltar, y con los movimientos de la mano y consta en donde un niño es el perseguidor y trata de coger a otro al que no se le ha cogido aún. Cuando lo consigue el atrapado pasa a ser el perseguidor e indica la palabra chapado o atrapado.

2.2.1.5.2.6 Salta sogas:

Este tipo de juego es todo aquello que se trabaja con las piernas porque se requiere que salten. Entonces el juego comienza cuando dos niñas toman una sogas por los extremos y la hacen girar y el resto entra por turnos a saltar. Cuando la sogas toca a una jugadora, pierde. Las que saben contar cuentan los saltos buenos o ya sea se da por los cánticos clásicos como niña chascosa, manzanita del Perú, niña azucena, la vaca lechera, entre otros.

2.2.1.5.2.6 Pititas o ligas:

El juego es todo aquello que requiere de los movimientos de las piernas ya que se saltara, pero también se marchara y se utilizara las manos para cuando se llegue a un determinado puesto depende al juego esto quiere decir que este juego se da donde la sogas rodea dos niñas dejando un espacio central. Primero sostienen la sogas a la altura de los tobillos, las otras niñas deben saltar adentro y afuera. Luego, la sogas va subiendo a las rodillas, la

cintura y los hombros en cada una de las posiciones varían la forma de entrar y salir según acuerdan las niñas.

2.2.1.5.2.7 Cemento y agua:

El origen de este juego es muy antiguo, incluso existen otras variedades como puede ser. El juego consiste en moverse mientras que uno de los niños se sitúa de espaldas al resto. Cuando la persona que liga decide darse la vuelta, el resto de participantes deberán quedarse quietos como estatuas. Se deben quedar inmóviles y no reaccionar ante estímulos para no perder. Si se ríen, se mueven, pierden pie o repiten las posturas, pierden y así hasta que quede sólo uno que será el ganador.

2.2.1.5.2.8 Siete pecados:

Este juego es todo aquello que necesita de equilibrio y la habilidad de correr y mucha atención para que este cuando se le llame esté atento y pueda ir detrás de la pelota. A continuación, se dará la explicación de dicho juego tradicional para empezar cada niño puede ser un país, una fruta, un animal, etc. En lo cual un niño o niña coge la pelota y lanza al aire, gritando uno de estos nombres el que hay escogido mientras todos los niños y niñas se alejan corriendo una vez que el niño o niña coja a pelota deberá indicar la frase stop entonces el niño o niña que lo tiene la pelota tendrá que dar tres pasos para lanzar la pelota.

2.2.1.5.2.9 Plic Plac:

En este juego utilizaremos la habilidad de nuestros sentidos como son la vista las manos, pero es importante mencionar la lateralidad y el equilibrio que uno tiene. Ahora se dará la explicación del juego y en que consiste o como se juega, tiene una similitud con el juego del mundo en el que se marca casilleros en el piso, con un comienzo y un final. Los niños por turno arrojan una piedra a un casillero y deben ir a recogerla saltando de un casillero a otro la dificultad en los saltos está de acuerdo con la habilidad de los niños, generalmente es saltando en un pie. Pierde el turno el niño que pisa la línea al saltar.

2.2.2 Psicomotricidad

Pacheco (2015), refiere al término psicomotricidad que es todo aquello donde se integra interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad del ser y de expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, como su nombre claramente indica, intenta poner en relación dos elementos: lo psíquico y lo motriz, estudia el movimiento con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico, refiere la comprensión del movimiento como factor de desarrollo y expresión del individuo en relación con su entorno.

Berruezo (1995), menciona que la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motricidad, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto incluyendo todo lo que se deriva de ello como difusiones, patologías, estimulación y aprendizaje. Así mismo la psicomotricidad refiere a la interrelación entre lo psíquico y lo motriz; comprendiendo al movimiento con connotaciones psicológicas que superan lo puramente biomecánico es decir a las implicaciones psicológicas del movimiento y de la actividad corporal en la relación entre el organismo y el medio en el que se desenvuelve.

Oberman (2008) Menciona que en la psicomotricidad intervienen componentes madurativos, que dependen del código genético, y componentes relacionales, que se vinculan con las interacciones del niño en contacto con las personas y los objetos de su medio. Así mismo el desarrollo psicomotor posibilita el control del cuerpo para poner en práctica todas las posibilidades de acción y expresión. Por ende, el desarrollo del Sistema Nervioso Central que acontece a partir del nacimiento está íntimamente ligado a la inserción ambiental y a la calidad de la misma

La psicomotricidad es el medio de expresión, comunicación y relación del ser humano con los demás, la psicomotricidad desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; sino que le permite integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización. En los primeros años, la psicomotricidad juega un papel muy importante porque

influye valiosamente en el desarrollo intelectual afectivo y social del niño favoreciendo la relación en su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales necesidades e intereses de los niños. También es necesario que se conozca las etapas del desarrollo de la parte psicomotriz en los niños o crecimiento psicomotriz, así en el mismo es el conjunto de procesos evolutivos que se va presentando ordenadamente desde la concepción hasta la edad de seis años. Estos procesos de maduración dependen en gran parte de la maduración global física, del desarrollo neuronal y física intrauterina en el neonato, de la estructura ósea y muscular y de la maduración neuronal por parto. Entonces el desarrollo motor va relacionado al desarrollo neuronal y viceversa, por ello es fundamental la estimulación motriz del niño, las habilidades que van adquiriendo hacen posible el manejo del cuerpo en el contexto que le rodea. Estos logros de los niños tienen una marcada influencia en las relaciones sociales, el afecto se incrementa con el juego, se logra independencia con los padres y conocidos.

2.2.2.1 Elementos de la psicomotricidad

Para llegar a conocer y comprender cuales son los elementos básicos de la psicomotricidad, se debe tener en cuenta el concepto de psicomotricidad y así tenemos que comprender la función del ser humano que sintetiza psiquismo y motricidad con el fin de permitir al individuo adaptarse de manera flexible y armoniosa al medio que lo rodea.

Ortiz (2012) menciona que en la primera infancia el niño conoce el mundo a través de su cuerpo entonces diremos que el movimiento en un medio de comunicación con el mundo exterior; así mismo, a continuación, se plantea los elementos que integran la psicomotricidad:

2.2.2.1.1 Coordinación y control motriz

Enlace armonioso de movimientos y control de los mismos. Presupone integridad y madurez del sistema nervioso.

2.2.2.1.2 Coordinación dinámica global

Es la aptitud para integrar capacidades distintas en una tarea compleja. Organización de los movimientos que se realizan simultáneamente con diferentes grupos musculares y con una finalidad ya conocida. Ejemplo: Caminar, correr, trepar, saltar, entre otros.

2.2.2.1.3 Equilibrio

Capacidad para mantener una posición determinada, reduciendo al mínimo el contacto con la superficie.

2.2.2.1.4 Respiración

Dominio voluntario de la inspiración en la acción de entrar el aire en las vías respiratorias y espiración cuando se da el proceso de la salida de aire.

2.2.2.1.5 Coordinación óculo-manual

Integración de movimientos coordinados entre ojos y manos. Considerando la adquisición de movimientos precisos y coordinados, al lanzar y recoger y desarrollando simultáneamente acciones del control del movimiento de brazos y manos obedeciendo la dirección ocular y la percepción visual.

2.2.2.1.6 Coordinación óculo-motriz

Integración de movimientos coordinados entre ojos y pies. Esta coordinación también vincula directamente al movimiento de las manos, donde debe ser realizado con precisión, utilizando la vista , para mantener sincronización armónica, donde es utilizada en el aprendizaje de la comprensión y escritura.

2.2.2.1.7 Velocidad – rapidez de movimientos:

Reacción rápida en el movimiento del cuerpo ante diversos estímulos auditivos, visuales.

2.2.2.1.8 Control del movimiento (reflejos)

Control de la paralización del movimiento del cuerpo antes diversos estímulos auditivos, visuales.

2.2.2.1.9 Precisión – puntería:

(.P.Mullins, 2015)Destreza en el lanzamiento de un objeto para dar en un blanco. Dando una coordinación visomotora al cual se suma la correcta aplicación de la fuerza a un blanco fijo, desde una posición estática o dinámica y acertar el lanzamiento.

2.2.2.1.10 Tonicidad-fuerza muscular

Se refiere a la fuerza que se ejerce con todo el cuerpo o con una parte del mismo.

2.2.2.1.11 Lateralidad

Predominancia de una mano, ojo, oído, pie diestro, zurdo, ambidiestro.

2.2.2.1.12 Estructuración perceptiva

Organización de las sensaciones y toma de conciencia de lo real.

2.2.2.1.13 Percepción visual:

Organización y estructuración de las percepciones captadas.

2.2.2.1.14 Orientación espacial

Reconocimiento de derecha – izquierda del propio cuerpo.
Reconocimiento de conceptos espaciales básicos en relación a sí mismo
delante, detrás, arriba, abajo.

2.2.2.1.15 Relaciones espaciales entre los objetos

Reconocimiento de las relaciones espaciales existentes entre los
objetos a la izquierda de, a la derecha de.

2.2.2.1.16 Percepción auditiva

Organización y estructuración de las percepciones captadas por el oído.

2.2.2.1.17 Ritmo

Noción relacionada con la percepción de una sucesión de sonidos.

2.2.2.1.18 Orientación Temporal

Organización mental de la sucesión de acontecimientos.

2.2.2.1.19 Percepción táctil:

Reconocimiento y discriminación de objetos a través del tacto.

2.2.2.1.20 Organización perceptiva

Capacidad de sintetizar partes de un todo.

2.2.2.1.21 Estructuración del esquema corporal

Representación del propio cuerpo.

2.2.2.1.21 Esquema corporal

Representación mental del propio cuerpo como un conjunto de
elementos que forman un todo único, tanto en reposo como en movimiento.

2.2.3 Tipos de psicomotricidad

2.2.3.1 Psicomotricidad gruesa

Hernández (2000) afirma que la psicomotricidad gruesa es la habilidad
para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o
levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento

apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios como la coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio.

Tal como Garza (1978) argumenta, que la psicomotricidad gruesa se refiere al control de los movimientos musculares generales del cuerpo o también llamados en masa, éstas llevan al niño desde la dependencia absoluta a desplazarse solos, control de cabeza, sentarse, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, lanzar una pelota. Así mismo también podemos decir que es el desarrollo de las habilidades gruesas del niño y niña que con sus movimientos combinarán varias acciones aunque sus logros no se lograrán en forma inmediata, ya que se observaran en la medida que el niño y niña se adapte a las nuevas situaciones psicomotrices a través del juego y adquiriera la experiencia motriz necesaria para regular sus movimientos.

Así mismo diremos que la adquisición y control de la psicomotricidad gruesa, se logra gracias a la maduración espacial y con el desarrollo del dominio corporal dinámico y estático. El dominio corporal dinámico consta de la coordinación general, coordinación viso-motriz, equilibrio dinámico y ritmo, y el dominio corporal estático del equilibrio estático, la tonicidad y el autocontrol.

2.2.3.1.1 Dominio corporal dinámico:

Es la habilidad adquirida de controlar las diferentes partes del cuerpo y moverlas voluntariamente. Éste permite el desplazamiento y la sincronización de movimientos. Aspectos como la coordinación, la coordinación viso-motriz y el equilibrio dinámico hacen parte de este dominio corporal dinámico.

2.2.3.1.2 Coordinación

Ésta deja al niño encadenar y asociar patrones motores en un principio independientes para formar movimientos compuestos. Ésta permite que se puedan desencadenar una serie de conductas automatizadas ante un determinado tipo de estímulo. Al lograr automatizar la respuesta motora, disminuye el tiempo de reacción y de ejecución, produciendo una liberación de la atención y la posibilidad de concentrarse en aspectos menos mecánicos y más relevantes en acción.

Actividades como la marcha, correr, saltar, rastrear y trepar, son propias de la coordinación.

2..2.3.1.2.1 Marchar

Es el desplazamiento del cuerpo por el espacio. Los desplazamientos son toda la progresión de un punto a otro del espacio, utilizando como medio el movimiento corporal total o parcial. Dentro de los desplazamientos se pueden destacar algunos factores que desde el punto de vista educativo tienen gran importancia como lo son el inicio del movimiento, la velocidad adecuada del desplazamiento, los cambios de dirección, las paradas y la duración de la ejecución. Los desplazamientos se distinguen en seis tipos: adelante, atrás, lateral, diagonal adelante, diagonal atrás y pasos cruzados. Por otra parte, éstos pueden ser naturales, es decir, que se dan por la necesidad de utilizar determinados objetos del medio y los contruados, los últimos son aquellos que se elaboran con un objetivo prefijado y que se derivan de los naturales.

2.2.3.1.2.2 Correr

Es la adquisición y desarrollo de los mismos factores y elementos que la marcha, sin embargo, a cada uno se debe añadir algo más de tensión muscular, de velocidad, de maduración, y de fuerza.

2.2.3.1.2.3 Salto:

Es cuando se va dar un paso de manera espontánea hacia arriba y delante con ambos pies o por separado. Una vez el niño adquiere la habilidad física para correr, también adquiere la capacidad necesaria para saltar, es decir, cuando al correr se impulsa hacia arriba y hacia delante con un pie y cae sobre el otro, cumple con los requisitos mínimos para saltar bien.

2.2.3.1.2.4 Rastrear

Es cuando implica desplazarse con todo el cuerpo en contacto con el suelo, apoyándose en los codos y haciendo arrastrar el cuerpo.

2.2.3.1.2.5 Trepas:

Es todo aquello que se da utilización e integración de brazos y piernas para subir a algún lugar, esto se debe realizar en espacios que no presenten peligro para el niño y hay que presentarle objetivos interesantes de alcanzar para motivarlos a realizar esta actividad.

2.2.3.1.2 Equilibrio dinámico

Es la capacidad de mantener diversas posiciones; sin moverse en caso del equilibrio estático, y durante el desplazamiento del cuerpo en el caso del

equilibrio dinámico. El equilibrio es el eje fundamental de la independencia psicomotora, que se desarrolla en la etapa infantil. Esta es una habilidad motriz compleja para la cual es necesario el desarrollo de mecanismos nerviosos que posibilitan el control postural.

2.2.3.1.3 Dominio corporal estático

Se refiere a todas las actividades motrices que permiten interiorizar el esquema corporal; este se apoya principalmente en el equilibrio estático, el tono muscular, la respiración y la relajación. (; Tamara Ardanaz Garcia., 2009)

- **Tonicidad:** Es el grado de tensión muscular necesaria para realizar cualquier actividad. Esta actividad esta regulada por el sistema nervioso y para llegar al equilibrio tónico es necesario experimentar el máximo de sensaciones posibles en diversas posiciones y actitudes tanto estáticas como dinámicas.
- **Autocontrol:** Es la capacidad de encarrilar la energía tónica para poder realizar cualquier movimiento. Para ello es necesario tener un buen tono muscular que le lleve al control de su cuerpo, tanto en movimiento como en una postura determinada.
- **La respiración:** Es aquella función mecánica regulada por centros respiratorios bulbares, consistente en asimilar el oxígeno del aire necesario para la nutrición de sus tejidos y al desprender el dióxido de carbono del cuerpo. Con su educación se pretende que sea nasal y regular . A los dos o tres años el niño formará conciencia de su respiración y a los cuatro o cinco podrá controlarla con ejercicios torácicos, abdominales y motrices de inspiración y expiración.
- **Relajación:** Es la reducción voluntaria del tono muscular. Puede realizarse de forma global o segmentaria. En la escuela de educación infantil se utiliza, entre otras cosas para descansar después de una actividad motriz dinámica, para interiorizar lo que se ha experimentado con el cuerpo y para la preparación o finalización de una actividad. para conseguir una buena una buena relajación es necesario silencio una temperatura agradable, llevar ropa cómoda y, sobre todo, volver al movimiento sin brusquedades.

2.2.3.2 Psicomotricidad fina

Felipa López (2019) Menciona sobre la motricidad fina que es el desarrollo, de los resultados, de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, todo ello con la influencia de una persona mayor, que en este caso sería la docente de parvulario la que de forma intencionadamente o no, le va revelando los modales del comportamiento impulsor socialmente determinados, que le pueda permitir al infante desenvolver su libertad, ejecutar operaciones cada vez más complicadas y afinadas.

Simón Benzant (2015), Indica que la psicomotricidad fina se relaciona directamente con los elementos anatómicos, fisiológicos y sociales, los que condicionan su surgimiento y posterior progreso en el individuo como ser social, anatómico y funcional en cualquier sociedad.

Ramírez (2006) menciona que la psicomotricidad fina son todas las actividades que requieren precisión y un elevado nivel de coordinación. Por lo tanto, son movimientos de poca amplitud realizados por una o varias partes del cuerpo y que responden a unas exigencias de exactitud en su ejecución. Entonces la psicomotricidad fina implica un nivel más elevado de maduración neuro motriz y esto se dará según las actividades que realice entre estos tenemos:

2.2.3.2.1 Coordinación viso manual

También es conocida como ojo mano y es una capacidad cognitiva compleja que nos permite realizar acciones que requieren el uso de nuestros ojos y manos al mismo tiempo. Los ojos determinan el objetivo y las manos realizan tareas específicas. Así mismo también son movimientos que implican mayor precisión. Primero se realizará una ejercitación con respecto a la visualización del objeto y la motivación en la tarea a ejecutar. Entonces es necesario desarrollar esta capacidad ya que es fundamental para nuestra vida diaria, ya que, a través, de estos podremos o se tendrá una noción de como: vestirse, comer, abrochar, desabrochar, uso de pinza, prensión, enhebrado, dibujos, encastrés, collage, colorear, uso del punzón, dactilopintura, construcciones, recortes.

La coordinación manual conducirá al niño al dominio de la mano. Los elementos más afectados, que intervienen directamente son: La mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo.

2.2.4 La grafomotricidad

Esto es un ejercicio de control motor que surge como resultado de una gran cantidad de ajustes perceptivos y motores, su regulación nerviosa y la implicación afectiva del sujeto. Es aquel que aparece cuando el niño ha desarrollado cierta capacidad de controlar los movimientos, especialmente de manos y brazos. El niño mientras crece va aprendiendo a controlar cada vez más su cuerpo.

2.2.5 Importancia de la psicomotricidad

Minedu (2011) menciona, que la psicomotricidad juega un papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño y niña favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas, permitiéndoles explorar e investigar, superar y transformar situaciones de conflicto, enfrentarse a las limitaciones, relacionarse con los demás. Entonces es a través del cuerpo que los seres humanos exploran y se comunican con el mundo que los rodea. Los sentidos se desarrollan con mayor facilidad a través de experiencias vivenciales donde el niño pueda no solo observar un objeto o diversas acciones en una imagen, sino realmente vivirlo con todos sus sentidos para interiorizar las sensaciones, experiencias, y sentimientos dentro de su aprendizaje a través del juego y es por eso que se da una importancia a la psicomotricidad. Así mismo también la psicomotricidad ayuda en el desarrollo de las emociones, en el ámbito corporal y mental ya que en los primeros años de vida juega un papel importante ya que es en donde influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del individuo así favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses.

En el ámbito emocional, la psicomotricidad es importante por que permite desarrollar la autonomía a través de juegos y otras actividades lo que favorece la adaptación social.

En el ámbito corporal, es de suma importancia ya que se da en el ejercicio físico va favorecer las capacidades del individuo ya que es en donde se estimula la circulación y la respiración ya que las células del cuerpo se nutren más, así como los huesos en donde se tonifica los músculos y se está demostrando que es en donde se produce sustancias que evitan la depresión. A nivel motor, permitirá dominar el movimiento corporal.

En el ámbito mental, es en donde se da un buen control motor permitiendo explorar el mundo, proporcionando las experiencias concretas en donde se ira construyendo el conocimiento, tanto de sí mismo como del mundo que lo rodea al niño o niña.

En el ámbito cognitivo, ayuda en la mejora de la memoria la atención y la concentración y sobre todo la creatividad.

2.2.6 Objetivos de la psicomotricidad

Guide (2010) menciona que la psicomotricidad se propone, como objetivo general, desarrollar o restablecer, mediante un abordaje corporal que a través del movimiento, la postura, la acción y el gesto son las capacidades del individuo. Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras. Y también los logros de la psicomotricidad es con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo. Mediante la psicomotricidad logramos desarrollar de manera coordinada los músculos de los niños para esto deberá conocer sus partes del cuerpo como son: sus manos, pies, ojos, cabeza, boca, nariz, entre otras. Podíamos incluso decir que pretende llegar por la vía corporal al desarrollo de las diferentes aptitudes y potencialidades dl sujeto en todos sus aspectos como en lo motor, afectivo-social, comunicativo-lingüístico y por último intelectual-cognitivo, en base a los cuales se desarrollaran los objetivos concretos:

Estimular la capacidad sensitiva centrada en las sensaciones relativas al propio cuerpo y al mundo exterior como puede ser los otros y los objetos.

Educar la capacidad perceptiva mediante la toma de conciencia de los componentes y la organización de nuestro cuerpo.

Estimular la capacidad representativa o simbólica

Desarrollar la comunicación corporal como consecuencia de las adquisiciones motrices. El cual hace referencia de las dos mitades simétricas del cuerpo humano, está regido por el cerebro donde el hemisferio derecho comanda al lado izquierdo y viceversa.

2.3 Definición de términos básicos

3.3.1 Motricidad

(Aza, 1999) La búsqueda del hombre a través del movimiento. Por otra parte, se define a la motricidad como medio de movimientos psicológicos, biológicos cognitivos desde una fuerza impulsadora de algo que te permite comunicarte con la sociedad logrando una participación satisfactoria en actividades culturales, y cotidianas relacionándote con los demás y llegando a crear seguridad en sí mismo.

3.3.2 Habilidades

Se considera a la capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje y la práctica. Las habilidades o destrezas ello se da en múltiples ámbitos de la vida, ya sea en el deporte, en las artes, en las ciencias, en las actividades manuales y muchos más. Todas las personas tienen una o más habilidades y es muy poco probable que alguien posea grandes habilidades en todos los campos. Muchas veces las habilidades de las personas están ocultas y es necesario descubrirlas. Hay personas que creen no poseer habilidad para el estudio.

3.3.3 Juego

El juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización. Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: iocum y ludus ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

3.3.4 Coordinación motriz

Es el resultado de un proceso de aprendizaje, por el cual las estructuras anatómicas responsables del control del movimiento modifican sus funciones,

registrando en el sistema nervioso central los patrones del movimiento para la formación de la memoria motriz. (Mejía, 2020)

3.3.5 Tradición

(Arévalo, 2004) Es un hecho de permanencia de una parte del pasado en el presente, lo antiguo -la continuidad- persistente en lo nuevo -el cambio-, no todo el pasado que sobrevive en el presente es o se convierte mecánicamente en tradición. Invertiendo los planteamientos convencionales, se considera la tradición como una construcción social que se elabora desde el presente sobre el pasado. No es el pasado el que produce el presente, sino a la inversa, el presente quien configura al pasado (G. Lenclud: 1987). El presente es el legado cultural en marcha, con significado social, que carga a la tradición de sentido. La tradición, de tal modo, más que padre es hija del presente.

3.3.6 Desarrollo motor

(Lilia Angélica Campo Ternera, 2011) Se define al desarrollo motor como el proceso de adaptación que determina el dominio de sí mismo y del ambiente alcanzando la capacidad de utilizar sus capacidades motrices como medio de comunicación en esfera social, proceso en el que se manifiesta una progresiva integración motriz que comporta diversos modelos de intervención y aprendizaje (Ríos, 2005).

CAPÍTULO III – MARCO METODOLÓGICO

3.1 Hipótesis de la investigación

3.1.1 Hipótesis General

Los juegos tradicionales desarrollan significativamente con la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023

3.1.2 Hipótesis específicas

- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.
- Los juegos tradicionales desarrollan significativamente el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.
- Los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.

3.2 Variables de la investigación

3.2.1 Variable independiente

Los juegos tradicionales

3.2.2 Variable Dependiente

La psicomotricidad gruesa.

3.2.3 Operacionalización De Variables

Variable Independiente

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Los juegos tradicionales.	Son actividades muy creativas y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.	Los Juegos Tradicionales son costumbres que antiguamente se transmitían de generación en generación a través del habla cuyo objetivo principal es el bienestar físico y mental al realizarlo.	Juego Social Juego cognitivo	Interactúa con sus con su entorno al realizar actividades de los juegos tradicionales. Demuestra autonomía al resolver situaciones de juegos tradicionales con el medio que le rodea.

Variable Dependiente

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
PSICOMOTRICIDAD GRUESA	Es la habilidad para realizar movimientos generales grandes, tales como agitar un brazo o levantar una pierna. Dicho control requiere la coordinación y el funcionamiento apropiados de músculos, huesos y nervios. Hace referencia a movimientos amplios como la coordinación general y viso motora, tono muscular, equilibrio.	La psicomotricidad es un método reeducativo, terapéutico, concebido como un dialogo que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento.	Dominio corporal dinámico. Equilibrio dinámico. Dominio corporal estático.	Realiza actividades de coordinación demostrando dominio corporal. Realiza coordinaciones motoras gruesas ubicando su orientación espacial. Domina su cuerpo al realizar movimientos de coordinación óculo manual y espacial.

3.3 Método De Investigación

3.3.1 Enfoque De Investigación

Cuantitativo, los datos serán sometidos a análisis e interpretación estadística. Porque es una forma estructurada de explicar y analizar datos obtenidos de distintas fuentes. La investigación cuantitativa implica el uso de herramientas informáticas, estadísticas, y matemáticas para tener resultados. Es concluyente en su propósito ya que trata de cuantificar el problema y entender que tan generalizado está mediante la búsqueda de resultados proyectados a una población mayor.

El siguiente trabajo es de tipo cuantitativo porque en la con la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023 presentan problemas en el desarrollo de la psicomotricidad gruesa para ello se plantea como estrategia de solución los juegos tradicionales.

3.3.2 Tipo de investigación

El presente trabajo de investigación corresponde al tipo de investigación de nivel explicativo preexperimental ya que se describe las variables en una circunstancia temporal.

Aplicada pre experimental La siguiente investigación es aplicada porque hacemos uso de la aplicación de sesiones en un grupo donde el control es mínimo de 15 estudiantes, se aplicó un pre test y un post test. no hay manipulación ni comparación con ningún otro grupo

3.3.3 Alcance

Estudio descriptivo donde la investigación descriptiva puede desarrollarse con un enfoque cuantitativo o cualitativo, no obstante, en esta investigación, nos vamos a enfocar en el enfoque cuantitativo. Según Guevara et al., “El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas” (2020 p.171)

3.3.4 Diseño De Investigación

La presente investigación tiene enfoque cuantitativo, tipo explicativo pre experimental, Se aplica un pre test para evaluar al grupo, seguidamente aplicamos las 15 sesiones y finalmente aplicamos el post test para verificar la eficacia de la solución presentada en la hipótesis.

SU FORMULACIÓN ES LA SIGUIENTE:

M= O1 -----X-----O2

M= Muestra

O1 pre test

O2 Pos test

X= VI

3.4 Población y muestra del estudio

3.4.1 Población

La población de estudio está constituida por 45 estudiantes matriculados en la institución educativa inicial Cristo Blanco de la ciudad de Cusco. La institución educativa “Inicial Privada Cristo Blanco” es una institución que cuenta con la atención al nivel inicial.

En nivel inicial contamos con 3 salones: 1 salón de 3 años, 1 salón de 4 años y 1 salón de 5 años.

La población se determina por muestreo no probabilístico y está constituida por todos los niños del salón de 4 años conformado por 15 niños.

SALÓN	CANTIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS
3 Años –	15 Niños Y Niñas
4 Años-	15 Niños Y Niñas
5 Años- Salón Luna	15 Niños Y Niñas

3.4.2 Muestra

La muestra seleccionada pertenece al tipo de muestreo no probabilístico aleatorio simple, ya que todas las estudiantes tienen la misma probabilidad de ser parte de la muestra. Está constituida por los 15 estudiantes del aula de 4 años.

Salon 4 años	Total 15
Niñas	8
Niños	7

3.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1 Técnica e instrumento de recolección de datos

Técnicas	Instrumentos
La observación	<ul style="list-style-type: none">• Guía de observación• Escala valorativa

3.6 Técnica de procesamiento de datos:

(Usamos técnicas estadísticas)

- Tendencia central: mediana, moda, media aritmética, Excel
- De variabilidad: tendencia central, porcentajes, prueba de hipótesis estadística, chi (t de student o z de proporciones)
 - Se realizará un informe previo de calificaciones de las estudiantes.
 - Se realizará sesiones de los juegos tradicionales.
 - Se elaborará un cuadro estadístico del progreso diario. Utilizando como técnica la observación.
 - Se realizará una lista de cotejo.
 - Se utilizará el test de tepsí para ver el grado de psicomotricidad de los estudiantes.
 - Se realizará un informe de calificaciones, para contrastar el progreso que se obtuvo de cada estudiante.

Aspecto Administrativo:

3.6.1 Materiales

El presente trabajo de investigación cuenta con diferentes recursos como; recursos humanos, materiales y tecnológicos:

- Humanos: Quienes participarán en el programa, sus roles y funciones (estudiantes del aula de 4 años)
- Materiales: Recursos a utilizar en la instrumentación del programa. (Música, útiles de escritorio, juguetes, ambiente cómodo, colchonetas o mantas)
- Tecnológicos: Equipos necesarios para la instrumentación del programa (celular, radio)

3.6.2 Presupuesto

RUBROS	CANTIDAD	UNIDAD DE MEDIDA	PRECIOS TOTAL S/
MATERIALES			
Papel bond	1	Millar	25.00
Impresión	4	copias	60.00
Lapiceros	5	Unidades	5.00
Tinta de impresora	3	Cartuchos	48.00
Libros	1	unidad	10.00
Uso de internet	120	días	300.00
MATERIALES PARA LA APLICACIÓN			
Soga	5	metros	10.00

Spray	4	unidades	32.00
VIÁTICOS			
Alimentación	4	meses	1000
Pasajes	40	días	64.00

3.6.3 Financiamiento

El presente trabajo de investigación es financiación propia priorizando materiales de uso en aula.

3.6.4 Cronograma

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO DE INVESTIGACION								
Actividades	Meses							
	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Setiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre
	1	2	3	4	5	6	7	8
Elaboración del perfil del proyecto	X							
Reajuste del Marco teórico		X						
Elaboración de los instrumentos			X					
Aplicación de pre test					X			
Aplicación de Juegos tradicionales					X			
Aplicación de Post test						X		
Sistematización de la información						X		
Primera redacción del informe				X				
Redacción del informe final						X		

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS WEBGRAFÍA

Bibliografía

- .P.Mullins, T. (2015). La educación física en la niñez y la adolescencia. *EFIPATIO*, 10.
- Tamara Ardanaz García. (2009). *"la psicomotricidad en educación infantil"*. España: Innovación y experiencias educativas.
- Minedu (2011). *La psicomotricidad en el II ciclo de educación*. En: [dehttp://s761bddcc595ad5ed//psicomotricidad//II ciclo. PDF](http://s761bddcc595ad5ed//psicomotricidad//II ciclo. PDF). (Revisado en: 13/09/2017) Lima-Perú.
- Aucouturier, B. (2015). *La práctica psicomotriz a nivel educativo, preventivo u terapéutico*. Galicia: Reladei
- Vygotsky, L. S. (1933). *El papel del juego en el desarrollo*. Barcelona
- Huizinga, J. (2014). *Juegos tradicionales en la escuela*. Santiago del Cali.
- Moreno, (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá.
- Arango, M. L. (2000) *Los juegos de fe rubio*. Rioja: Gobierno de la rioja.
- Minedu, (2009). *La hora del juego libre en los sectores*. En <http://www2.minedu.gob.pe/Minedu/03-bibliografia-para-ebr/ba-hora-del-juego-libre-en-sectores.pdf>. (Revisado 16/04/2018)Lima-Perú.
- Olivares, C. S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales*. Piura- Perú
- Torres, C. G. (2013) *Los juegos tradicionales y su incidencia en la habilidades y destrezas*. Ambato-Ecuador.
- Albalate, C. A. (2009) *Juegos que jugamos aquí*. Zaragoza: Ediciones 94.
- Lavega, P. (1999) *Juegos y deportes populares y tradicionales*. Barcelona: Paidotribo.
- Jiménez, F. J. (2009). *El juego en los diferentes contextos de nuestro país*. Lima-Perú

Pacheco, M. G. (2015). *Psicomotricidad en educación inicial*. Quito-Ecuador: Primera edición

Berruazo, P. (1995). *La psicomotricidad*. En [www.cosasdelainfancia.com/biblioteca -psicogohtm](http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psicogohtm). (Revisado 25/05/2018)

Ortiz, A. J. (2012). *La psicomotricidad como principio básico para el aprendizaje*. México.

Hernández, R. (2000). *Manual operativo para la evaluación y estimulación del crecimiento y desarrollo del niño*. San José- Costa Rica: Reuned.

Garza, F. (1978). *Psicomotricidad infantil*. Chile: Edición primera.

Ministerio de educación del Perú (2011). *La psicomotricidad en el II ciclo de educación*. En: [dehttp: //s761bddcc595ad5ed//psicomotricidad//II ciclo. PDF](http://s761bddcc595ad5ed//psicomotricidad//II ciclo. PDF). (Revisado en: 13/09/2017)
La libertad-Perú.

Guide, F. J. (2010). *La psicomotricidad y la educación psicomotriz de 0-6 años*. Ecuador.

ANEXOS

FICHA TÉCNICA DE INSTRUMENTO N° 1 “PSICOMOTRICIDAD GRUESA”

- **NOMBRE DEL INSTRUMENTO:** Escala valorativa de psicomotricidad en niños de 4 años.

- **AUTOR:** Suatunce Analuisa, Jessica Tatiana

Adaptación- 2023

- **PROCEDENCIAS:** Escuela de educación Superior Santa Rosa

- **AÑO DE EDICIÓN:** 2021-2022.

- **ADMINISTRACIÓN:** Individual.

- **ÁMBITO DE APLICACIÓN:** Estudiantes del aula de 4 años de la institución educativa particular Cristo Blanco.

- **DURACIÓN:** 4 horas pedagógicas.

Protocolos de evaluación:

- **ANTES:** Se les comunica a los estudiantes que participaran dentro de un juego para ello deben de realizar las siguientes actividades

- **DURANTE:** Se les da las consignas claras

- **DESPUES:** Se les invita a un momento de relajación y respiración, agradeciéndoles por su participación.

- **PUNTUACIÓN:** Manual.

- **SIGNIFICACIÓN OBJETIVO**

El objetivo del instrumento es medir los niveles de psicomotricidad gruesa en los estudiantes de 4 años de la institución educativa particular “Cristo Blanco”

- **ÁREA DE EVALUACIÓN:** Psicomotricidad Gruesa.

- **USO:** Educativo.

- **MATERIALES:** Escala valorativa

Proyección de materiales

- **DESCRIPCIÓN DEL CUESTIONARIO**

Consta con 13 ítems y 3 indicadores de evaluación que recogieron fundamentalmente información sobre el nivel actual de Psicomotricidad gruesa que presentan los niños del aula de 4 años de la institución educativa particular Cristo Blanco.

El instrumento consta de 3 dimensiones: dominio corporal estático, dominio corporal estático y equilibrio dinámico. Estos elementos son evaluados

mediante la participación de los estudiantes. Donde la lista de cotejo nos dará a conocer de una forma objetiva certera.

•BAREMOS:

Leyenda		
Logrado	➤	27- 39
Proceso	•	14- 26
Inicio	-	1 - 13

Mínimo de puntaje 13

Mayor puntaje 39

ESCALA VALORATIVA PARA EVALUAR LA MOTRICIDAD EN NIÑOS DE 4 AÑOS

DATOS INFORMATIVOS:

Institución: Cristo Blanco

Nombre de la docente: _____ Fecha: _____

Nombre del estudiante: _____ Edad: _____

Objetivo: Evaluar el nivel actual de Psicomotricidad gruesa que presentan los niños del aula de 4 años de la institución educativa particular Cristo Blanco.

INSTRUCCIONES:

- Mediante la técnica de la observación verifique las acciones motrices con relación a los ítems que se presentan en la siguiente matriz.
- Califique cada uno de los ítems propuestos con una escala cualitativa de acuerdo a los siguientes criterios.
- Desde una lógica cualitativa considere la escala siguiente: A -Adquirido; EP- En Proceso; I- Inicio.

N°	DESTREZAS	INDICADORES			
		-	•	.	➤
1	Camina coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.				
2	Corre coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.				
3	Salta en dos pies en sentido vertical obstáculos de 15 a 25cm en altura y en sentido horizontal longitudes aproximadamente 40 a 60cm				
4	Salta sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.				
5	Sube escaleras sin apoyo en posición de pie, escalón por escalón ubicando alternadamente un pie en cada peldaño, y bajarlas con apoyo.				
6	Trepa combinando obstáculos y recorridos.				
7	Repta combinando obstáculos y recorridos.				
8	Galopa coordinadamente a diferentes ritmos				
9	Corre y salta de un lugar a otro coordinadamente combinando estas formas de desplazamiento, a velocidades diferentes y en superficies planas e inclinadas.				
10	Ubica algunas partes de su cuerpo en función de las nociones de arriba-abajo.				
11	Lanza la pelota.				
12	Mantiene el control postural al caminar en diferentes posiciones del cuerpo				
13	Practica ejercicios de respiración inhala y exhala.				

MATRIZ DE CONSISTENCIA:

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES / DIMENSIONES	METODOLOGIA
¿En qué medida los juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?	Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrolla la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.	Los juegos tradicionales desarrollan significativamente con la psicomotricidad gruesa de los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023	V1 Juegos tradicionales Dimensiones: - Juego Social. - Juego cognitivo. - Juego motor.	Enfoque de la investigación: Cuantitativo Tipo de investigación : Experimental Nivel de investigación : Explicativo-
Sub Problemas	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	V2 Psicomotricidad gruesa. Dimensiones: -Dominio corporal dinámico. -Equilibrio dinámico Dominio corporal estático.	Pre experimental. Diseño de investigación: Experimental Población: 45 estudiantes. Muestra: La muestra es de 15 estudiantes. No probabilístico. Técnicas e instrumentos de recolección de datos Test del Tepsí.
¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?	Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.	Los juegos tradicionales desarrollan significativamente el dominio corporal dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.		
¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?	Determinar en qué medida los juegos tradicionales desarrollan el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.	Los juegos tradicionales desarrollan significativamente el equilibrio dinámico en los estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.		
¿En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los	Determinar En qué medida los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los estudiantes de 4 años de la	Los juegos tradicionales desarrollan el dominio corporal estático, en los estudiantes de 4 años de la		

estudiantes de 4 años de la Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023?	Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023.	Institución Educativa Inicial Privada Cristo Blanco, Cusco 2023		
--	--	---	--	--